Année scolaire 2011/2012

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN...

CE1

Circonscriptions de Dieppe Est, Dieppe Ouest, Eu, Neufchâtel et Saint-Valéry-en-Caux

Descriptif du projet d'écriture
PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN

Public concerné : élèves de la GS au CM2

Ce projet allie à la fois « maîtrise de la langue », « littérature », « production d'écrits » et TICE

Il permet de :

- Mettre en œuvre les objectifs et compétences du B2I inscrits au B.O
- De mettre en place des stratégies adaptées à des contraintes d'écriture et ainsi de répondre aux exigences du B.O n°3 du 19/06/08

o **CYCLE 1 :** Découvrir l'écrit - Se familiariser avec l'écrit - Contribuer à l'écriture d'un texte

- Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble).

o **CYCLE 2 :** Ecriture

- Concevoir et écrire de manière autonome une phrase simple cohérente, puis plusieurs, puis un texte narratif ou explicatif de 5 à 10 lignes.
- Relire sa production et la corriger ; corriger en fonction des indications données un texte copié ou rédigé de manière autonome

o **CYCLE 3 :** Français – rédaction

- Maîtriser la cohérence des temps dans un récit d'une dizaine de lignes.
- Rédiger différents types de textes d'au moins deux paragraphes en veillant à leur cohérence, en évitant les répétitions, et en respectant les contraintes syntaxiques et orthographiques ainsi que la ponctuation.
- Écrire un texte de type poétique en obéissant à une ou plusieurs consignes précises

Ce projet vous donnera :

- un cadre temporel ce projet exige de respecter les dates données
- un support une contrainte d'écriture est associée à chaque envoi

Les modes d'organisation sont laissés à la discrétion des enseignants : travail individuel, par binômes, par groupes…

De janvier à mai Semaine 1, janvier Semaine 2, janvier Semaine 3, mars Semaine 4, avril Semaine 5, mai	Cette production écrite se fera à plusieurs mains : - le 1er lundi, vous recevrez un incipit (début de texte) et vous rédigerez le début de votre histoire. Les incipit sont différents suivant le niveau de classe. - le 2ème lundi, votre texte sera « passé » à une autre classe qui devra le continuer en respectant une contrainte d'écriture (la même pour tous) - le 3ème lundi, ce nouveau texte est passé à une 3ème classe qui devra le continuer en respectant une contrainte d'écriture (la même pour tous) - le 4ème lundi, ce nouveau texte est passé à une 4ème classe qui devra le continuer en respectant une contrainte d'écriture (la même pour tous) - le 5ème lundi, ce nouveau texte est passé à une 5ème classe qui devra le terminer en respectant une contrainte d'écriture (la même pour tous)
Et après…	L'ensemble des textes sera compilé par niveau de classe puis diffusé sur le site de circonscription.

ORGANISATION DU FONCTIONNEMENT

Incipit GS/CP/CE1	**La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas…** **Il (Elle) marche ; il (elle) sait qu'il (elle) doit arriver avant la nuit !**

Vous recevrez le texte le…	**La contrainte sera…**	**Vous envoyez votre texte à la classe suivante le…**
Lundi 9 janvier 2012	A partir de l'incipit que vous découvrez, commencez l'histoire en introduisant un héros que vous choisirez parmi vos lectures de classe. Vous préciserez ce qu'il fait dans la forêt.	Vendredi 27 janvier 2012
Lundi 30 janvier 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais attention, vous devrez introduire un objet que le héros trouvera. L'objet sera encore emballé, accompagné de son mode d'emploi. Vous devrez donc donner un nom à l'objet, donner sa définition et écrire son mode d'emploi.	Vendredi 24 février 2012
Lundi 12 mars 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais maintenant votre héros rencontrera un personnage que vous décrirez en utilisant les trois adjectifs suivants : bavard (e), ventru(e), paresseux(se) Vous écrirez un dialogue entre votre héros et ce personnage.	Vendredi 30 mars 2012
Lundi 2 avril 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais maintenant votre héros devra dire une formule magique que vous écrirez sous forme de poésie	Vendredi 20 avril 2012
Lundi 7 mai 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte et terminez-le par cette phrase : *« Le conteur termine son histoire et le public l'applaudit. »*	Vous enverrez le texte que vous aurez terminé au plus tard le vendredi 25 mai 2012 à : MS/GS myriam.patte1@ac-rouen.fr GS brigitte.roux@ac-rouen.fr CP brigitte.barthelemy@ac-rouen.fr CE1 odile.fleury@ac-rouen.fr CE2 francoise.delage@ac-rouen.fr CM1/CM2 helene.canu@ac-rouen.fr

<table>
<tr><th colspan="2">Présentation des classes</th><th>Suggestions</th></tr>
<tr><td>Semaine du 28 novembre
au 2 décembre</td><td>Chaque classe se présente à la classe qui recevra ses textes</td><td rowspan="2">En ce qui concerne le support de présentation
Utiliser des procédés « classiques » ou plus « actuels » :
- Ecrire avec papier/crayon et poster la ou les lettres timbrées
- Ecrire par le biais de la messagerie électronique de l’école
- Créer une page sur le site de l’école
- Créer une page dans le journal scolaire de l’école
- Enregistrer oralement sa présentation et la graver sur un CD

En ce qui concerne la forme de la présentation
- Elle peut être individuelle ; chaque élève se présente et apparaissent donc des données plus personnelles
- Elle peut être collective. Toute la classe écrit et se présente ; on aura donc des données plus scolaires
- Elle peut être uniquement écrite
- Elle peut inclure des photos et/ou des portraits dessinés (lien avec les arts visuels)
La description de la ville, du quartier ou du village où est située l’école paraît indispensable.

En ce qui concerne le genre «correspondance »
Observer le fonctionnement d’une correspondance
- En vous rendant sur le site Télémaque (Scéren Créteil), vous aurez accès à une large bibliographie d’ouvrages épistolaires « Lettres et correspondance » http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/comite/epistolaire-bibli.htm dont certains sont certainement présents dans vos classes ou bibliothèques
- Sur ce même site, une fiche pédagogique propose des suggestions d’activités http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/comite/epistolaire.htm</td></tr>
<tr><td>Semaine du 5 décembre
au 9 décembre</td><td>Chaque classe répond à la classe
qui lui a écrit, c’est-à-dire la classe dont elle reçoit les textes</td></tr>
</table>

Vous recevrez le texte le…	La contrainte sera…	Suggestions
Lundi 9 janvier 2012	A partir de l'incipit que vous découvrez, commencez l'histoire en introduisant un héros que vous choisirez parmi vos lectures de classe. Vous préciserez ce qu'il fait dans la forêt.	**AU SUJET DU CONTE ET DE LA NOTION DE HEROS** A - **Pour classer les personnages de vos histoires**, voir sur le site http://elisabeth.kennel.perso.neuf.fr/les_personnages_des_contes.htm « Les personnages de contes » - Typologie des personnages - Quelques personnages en particulier : o Les fées o Les enfants o Les femmes o Les maris o Les animaux B – **Pour approfondir les connaissances des élèves sur les contes de fées,** voir sur le site de la BnF « Il était une fois les contes de fées » http://expositions.bnf.fr/contes/index.htm Avec, entre autres… - Les ingrédients (espace/temps, héros et famille, bestiaire, fées et sorcières, ogres et nains, objets magiques, épreuves, morale) http://expositions.bnf.fr/contes/arret/ingre/index.htm C - **Pour approfondir la notion de Héros,** se rendre sur le site de la BnF « HEROS, d'Achille à Zidane » http://classes.bnf.fr/heros/index.htm - Le modèle héroïque de l'imagination : un socle symbolique - Les séquences du "modèle héroïque" - Le héros et l'univers féminin - Du héros guerrier au héros civilisateur - Le héros aristocratique - Le héros antique et la cité - Le héros médiéval (le saint, le preux, le roi) - Le héros classique, de la Renaissance à la fin des Lumières - La construction des héros nationaux (de la Révolution à l'Empire, le rôle de l'historien, la Grande Guerre, la concurrence des héros, les héros résistants) - Les héros dans un univers mondialisé (le mineur de fond, héros du collectivisme - le héros messianique - le héros humanitaire - le héros aventurier - la gâchette - le battant- le guitar hero - le superhéros - le héros médiéval-fantastique) - Le corps ravi de l'héroïne - Le héros de demain **AU SUJET DE L'ACTION** Le héros doit arriver avant la nuit : - chercher où il doit arriver : sa maison, une autre maison… - chercher pourquoi : rentrer, rencontrer quelqu'un, aller chercher quelque chose… - chercher pourquoi il doit arriver avant la nuit : éviter les brigands, les loups… **AU SUJET DU LIEU** Débattre : que vous inspire la forêt ? Relever ce que l'on peut faire dans la forêt : couper du bois, se promener, ramasser des champignons, cueillir des fleurs… **Trouver un lien entre le début de l'histoire, et l'apparition de ce héros issu de vos lectures.**

Vous recevrez le texte le…	La contrainte sera…	Suggestions
Lundi 30 janvier 2012	*Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais attention, vous devrez introduire un objet que le héros trouvera. L'objet sera encore emballé, accompagné de son mode d'emploi. Vous devrez donc donner un nom à l'objet, donner sa définition et écrire son mode d'emploi.*	**POINT DE VUE** Qu'est-ce que cet objet ? on peut se placer de deux manières : - celui qui sait ce qu'est cet objet - celui qui ne sait pas ce qu'est cet objet **AU SUJET DE L'OBJET** **Avant de le connaître** - Ses caractéristiques physiques : gros, petit, lourd, léger, encombrant… - Son apparence ; il est emballé pour : être protégé (feuille à bulles), être offert (papier cadeau), être une œuvre d'art (Christo et Jeanne Claude http://fr.wikipedia.org/wiki/Christo_et_Jeanne-Claude), être caché (sous des feuilles, des branchages) Une fois qu'il a été découvert - on répertorie tous les verbes qui peuvent se rapporter à cet objet (cet objet sert à …, à …) - on le décrit

		LA DEFINITION Observer des définitions dans le dictionnaire ou dans les imagiers : apporter du lexique, catégoriser et utiliser des compléments de GN Voir le dictionnaire des écoliers http://eduscol.education.fr/cid53098/participez-avec-votre-classe-dictionnaire-des-ecoliers.html **LE MODE D'EMPLOI** Apporter et lire des modes d'emploi En repérer les invariants : verbes à l'infinitif…, schémas légendés…. **Trouver un lien entre le début de l'histoire, l'apparition du personnage, la trouvaille de l'objet et son mode d'emploi**

Vous recevrez le texte le…	La contrainte sera…	Suggestions
Lundi 12 mars 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais maintenant votre héros rencontrera un personnage que vous décrirez en utilisant les trois adjectifs suivants : bavard (e), ventru(e), paresseux(se) Vous écrirez un dialogue entre votre héros et ce personnage.	**AU SUJET DU NOUVEAU PERSONNAGE** Est-il réel ? - choisir si c'est une femme, un homme, un enfant - le décrire en incorporant les 3 adjectifs Est-il imaginaire ? - inventorier les personnages imaginaires rencontrés dans les ouvrages : nains, ogres, fées… - le décrie en incorporant les 3 adjectifs **AU SUJET DES ADJECTIFS** Pré requis : Mettre en évidence la notion d'**adjectif** - en jouant à qualifier des objets, des personnages (animaux, …), des lieux - en mettant à disposition des dictionnaires dont le dictionnaire des adjectifs - en listant les adjectifs rencontrés au cours d'autres lectures dans des portraits physiques et moraux de personnages, dans des descriptions de lieux - en cherchant les définitions des adjectifs proposés, mais aussi des synonymes, sur Internet dans Le Dictionnaire de la Langue Française par exemple - en recherchant dans les contes du patrimoine ou d'autres lectures, les personnages à qui pourraient correspondre les trois adjectifs proposés enfin d'en dégager les traits essentiels o bavard o ventru o paresseux Pour les cycles 3, se donner une contrainte supplémentaire : choisir en premier le genre et le nombre de l'adjectif qui induira le nom auquel il se rapporte. **AU SUJET DE LA RENCONTRE** Chercher dans les lectures de la classe des rencontres entre deux personnages : Le Petit Chaperon Rouge et le Loup, Le Chat Botté et l'Ogre… Observer les dialogues **Trouver un lien entre le début de l'histoire, l'apparition du personnage, l'objet et son mode d'emploi et la rencontre avec ce nouveau personnage**

Vous recevrez le texte le…	La contrainte sera…	Suggestions
Lundi 2 avril 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais maintenant votre héros devra dire une formule magique que vous écrirez sous forme de poésie	**AU SUJET DE LA FORMULE MAGIQUE** - relever des formulettes dans des textes : Chaperon Rouge (bobinette cherra), Blanche neige (Miroir, miroir, dis-moi qui est la plus belle)… dans les films : Ali Baba et les 40 voleurs (Sésame Ouvre-toi !) - lire des comptines, formulettes rimées - travailler sur les allitérations (rapport entre formulette et effet produit – utiliser des « fff » pour faire le bruit du vent) - inventer des formulettes pour… (ouvrir la porte, faire apparaître un objet) Pourquoi le héros dit-il une formule magique ? pour transformer une chose ou une personne, pour empêcher une personne de nuire…. **AU SUJET DE LA POESIE** Repérer les invariants possibles : rimes, répétition de mots, même début de phrase….

		ABRACADABRA ABRACADABR ABRACADAB ABRACADA ABRACAD ABRACA ABRAC ABRA ABR AB A Observer des calligrammes **COMMENT PROCEDER ?** Comment : - En s'appuyant sur : la dictée à l'adulte et l'écriture autonome, l'oral (collectif), l'oral (adulte/élève), l'écrit autonome au CE1, le texte très court et le texte plus long. - En exploitant des images isolées, des poèmes à la structure simple que l'on peut imiter, (une matrice), les structures phoniques de la langue, les rimes, les assonances, le rythme, les jeux de langue… Les aides : - Une imprégnation quotidienne de lectures, de contes, de poèmes, de chants (lecture magistrale), une consigne précise, des affichages, des aides (permanentes ou ponctuelles) : listes de mots dont on va se servir, mots invariables, premières conjugaisons, imagiers etc…, une incitation à l'écriture, par l'émotion (une image, une photo…), à la manière de, créer un réservoir de mots, faire des cueillettes de mots qui tintent, qui crissent…, La réécriture : Assez difficile au cycle 2, le maître, en tout cas, doit avoir en tête les quatre opérations possibles de la réécriture (ajouter, remplacer, supprimer, déplacer, très difficile au cycle 2). **Trouver un lien entre le début de l'histoire, l'apparition du personnage, l'objet et son mode d'emploi, la rencontre avec ce nouveau personnage et la formule magique**

Vous recevrez le texte le…	**La contrainte sera…**	**Suggestions**
Lundi 7 mai 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte et terminez-le par cette phrase : *« Le conteur termine son histoire et le public l'applaudit. »*	Pour que la fin de votre texte soit en cohérence avec les quatre premiers chapitres écrits par les classes précédentes, il vous faut relire entièrement le texte plusieurs fois afin de bien vous en imprégner puis : - Nommer les personnages, les lieux, les actions (si besoin, dessiner, légender…) - Tracer la chronologie (placer les événements sur une frise du temps) - Faire apparaître les liens de causalité (il se passe ceci parce que…) - Vérifier que la fin de l'histoire fait bien écho à l'incipit

Vous enverrez le texte que vous aurez terminé au plus tard le vendredi 25 mai 2012 à :
MS/GS myriam.patte1@ac-rouen.fr
GS brigitte.roux@ac-rouen.fr
CP odile.fleury@ac-rouen.fr
CE1 odile.fleury@ac-rouen.fr
CE2 francoise.delage@ac-rouen.fr
CM1 et CM2 helene.canu@ac-rouen.fr

CLASSES ENGAGEES DANS CE PROJET

Niveau	Ecole	Enseignant	Classe	Nbre d'élèves	circo
CE1	EE Ouainville 02 35 97 87 79 0760503j@ac-rouen.fr	Céline OUDART	**16CE1**/5CE2	21	StVal
	EE Gaillefontaine 02.35.90.91.50 0761422h@ac-rouen.fr	Marine BARRIUSO	CE1		Neuf.
	EE Longueville-sur-Scie 02.35.83.35.57 0762116m@ac-rouen.fr	Isabelle DELAHAYE	CP-CE1	4+16	DO
	EP Sainte Foy 02 35 86 56 05 0760723y@ac-rouen.fr	Céline LAMIRAND	CE1 – CE2	23	DO
	EE Fontaine-le-Dun 02 35 97 43 53 0762363b@ac-rouen.fr	Pascal GUERET	31 CE1	31	StVal

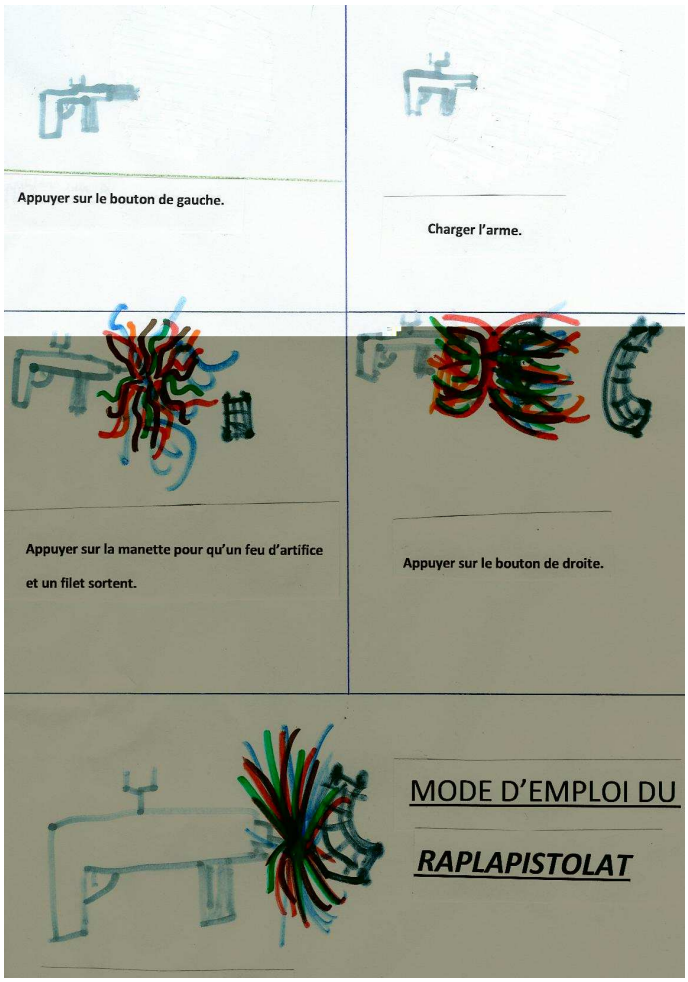
PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN… CE1

Nom de la première école : Longueville sur Scie
Nom de la deuxième école : Sainte-Foy
Nom de la troisième école : EEPU Pierre Giffard Fontaine Le Dun
Nom de la quatrième école : EEPU Rémi Blondel Ouainville
Nom de la cinquième école : Ecole élémentaire Hoche, Gaillefontaine

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas…
La princesse marche avec sa licorne; elle sait qu'elle doit arriver avant la nuit !

En effet, à la tombée de la nuit, les arbres de la forêt se réveillent et capturent les gens qui se promènent dans la forêt pour les amener à la sorcière Raplapla qui les transforme en crapaud pour prendre leur bave, le mucus, ingrédient de la soupe Raplapla. Mais la princesse doit traverser la forêt car le bébé licorne est prisonnier dans la haute tour sombre qui est de l'autre côté.

La princesse marche dans la forêt pleine de boue gluante. Elle tombe dedans. C'est à cet instant qu'elle voit s'enfoncer un objet noir, brillant, de forme rectangulaire, enveloppé dans un papier avec des étoiles. « Un cadeau ! » se dit-elle. Sans réfléchir, la princesse l'attrape et se relève en le tenant fermement. Elle ouvre le papier d'un air dégoûté et découvre un mode d'emploi :


Appuyer sur le bouton de gauche.
Charger l'arme.
Appuyer sur la manette pour qu'un feu d'artifice et un filet sortent.
Appuyer sur le bouton de droite.
MODE D'EMPLOI DU
RAPLAPISTOLAT

La princesse comprend immédiatement le mode d'emploi du Raplapistolat qui est un pistolet-piège qui tire un feu d'artifice et un filet. Elle décide de le garder précieusement et le confie à la licorne en l'accrochant à sa corne.
La licorne se dirige vers le château et elle rencontre en chemin, un homme ventru comme une baleine, bavard comme un poisson-coffre. Il traînait les pieds dans la poussière et tirait un vieux sac

d’où dépassait une lampe comme celle d’Aladin.

La licorne aperçoit l’homme qui marchait vers elle : Excusez-moi de vous déranger, je suis perdue et je voudrais retrouver le chemin du château où habite la princesse, connaissez vous le chemin ?

- Non, dit-il et je n’ai pas envie de t’aider, je suis né paresseux et je n’ai pas l’envie d’aider qui que ce soit, je préfère me reposer sur ce talus.
- Tu sais que j’ai avec moi un Raplapistolat !
- Qu’est-ce que c’est ? dit l’homme, tout à coup intéressé.
- C’est un pistolet-piège qui lance des feux d’artifice et un filet.
- A quoi ça peut servir ?
- Avec cette arme, j’espère pouvoir sauver mon bébé
- Bon d'accord, je vais te dire le chemin le plus court pour aller au château. Il faut prendre le sentier à droite puis continuer tout droit jusqu'au seul séquoia de la forêt. Là, tourne à gauche et tu arriveras à destination.
- Merci au revoir.
- Bonne chance, lui répond-il.

La licorne s'en va avec la princesse à droite du sentier et suit les indications puis trouve le château. Mais devant le pont-levis, elles voient des gardes. Alors elles ont une idée. La princesse prend le Raplapistolat et appuie sur le bouton de gauche en leur direction. L'arme se charge. Elle pousse alors sur la manette et un feu d’artifice éclate devant les yeux des gardes qui sont éblouis et emprisonnés dans le filet. La princesse et la licorne avancent tout doucement vers le pont-levis mais il se relève juste au moment où elles arrivent. La licorne dit:
« Peut-être que la sorcière Raplapla nous a vues de la haute tour ! »
La licorne lui répond: « Tu as certainement raison. Dépêchons-nous de trouver une formule magique pour ouvrir ce pont. » Elles réfléchissent et la princesse prononce:

Abracadabri
Joli pont-levis,
Réveille-toi
Tu es le roi.
Comme par magie,
Je t'en prie,
Nom d'un chocolat
La porte s'ouvrira !

La formule fonctionne, la porte s’ouvre !
La princesse et la licorne montent l’escalier pour arriver en haut de la tour. Elles ouvrent la porte en espérant trouver le bébé licorne mais c’est la sorcière Raplapla qui les attend pour leur jeter un sort :
« Abracadabra, moi la sorcière Raplapla je vous transforme en gros crapauds bleus et gluants ! »
La princesse attrape d’un coup le raplapistolat et tire sur la sorcière. C’est alors qu’un feu d’artifice explose et que le filet tombe sur la sorcière Raplapla.
La licorne se précipite vers son bébé pour ouvrir la cage. Mais la clé se trouve dans la poche de Raplapla. La princesse attrape une poêle et assomme la sorcière pour pouvoir prendre la clé. Ensuite, elle court délivrer le bébé licorne qui court vers sa maman.
A la place du bébé, elles jettent la sorcière dans la cage puis lâchent la clé dans les douves.
Le conteur termine son histoire et le public l’applaudit.

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN … CE1

Nom de la première école : Ecole de Gaillefontaine
Nom de la deuxième école : Ecole de Longueville-sur -Scie
Nom de la troisième école : Ecole de Sainte-Foy
Nom de la quatrième école : Ecole de Fontaine le Dun
Nom de la cinquième école : Ecole de Ouainville

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas… Il marche ; il sait qu'il doit arriver avant la nuit !

En effet à la tombée de la nuit le monstre Ousmane va épouser la jolie princesse Isabelle qui deviendra alors moche et méchante. La forêt est sombre, le chat botté a peur des animaux sauvages qu'il pourrait rencontrer. Mais ce chat est fort et courageux, ce ne sont pas des cris de loups et de hiboux qui vont l'arrêter ! Il passe en courant avec son bouclier et son épée sous les arbres aux branches crochues, il faut qu'il se dépêche il doit aller au château sauver la princesse.
Soudain, il arrive dans une clairière. Il aperçoit une licorne qui broute des fleurs c'est alors qu'il voit un mot. Sur ce mot il est écrit :
C'est pour toi chat botté, appuie sur le bouton de la selle et Arc-en-ciel volera jusqu'au château où la princesse Isabelle est prisonnière. Et si tu veux, j'ai caché 3 graines dans la corne de la licorne pour détruire les murs.
Alors il poursuit son chemin avec la licorne et arrive dans une nouvelle clairière. C'est à ce moment qu'il rencontre le fils d'Ousmane.
Le fils d'Ousmane a trois oreilles poilues, un gros œil rouge, des grosses dents et trois griffes. Il est très bavard tellement bavard qu'il répète tous les secrets. Il est aussi paresseux si paresseux qu'il s'endort presque sur place. D'ailleurs à force de ne pas bouger il est devenu ventru.

- Comment t'appelles-tu ? questionna le Chat Botté.
- Je suis le fils d'Ousmane.
- Moi, je suis le Chat Botté.
- Ne prends pas le chemin de droite, il mène à l'infini mais celui de gauche mène au château.
- Pourquoi me donnes-tu cette information ? demande le Chat Botté plein de doute.
- Euh… Comment dire…Je…Bon il faut que je m'en aille ! répliqua le fils d'Ousmane embarrassé.

La licorne et le chat botté se retrouvent seuls ; quel chemin prendre ?
Le chat botté ne croit pas le fils d'Ousmane mais il n'est pas non plus certain de vouloir prendre le chemin de droite… Comment faire ?
Après quelques minutes de réflexion, le chat botté décide d'appeler la fée Luciole. Il y a bien longtemps le chat botté l'avait aidée et la petite fée lui avait dit : « Merci chat botté. Si un jour tu es perdu dans la forêt, récite la formule magique et je t'aiderai… »

Sans trop y croire, le chat botté commence à réciter :

Fée Luciole, fée mon amie,
Le chat botté a besoin de toi.
Fée Luciole, Fée mon amie,
Viens vite jusqu'à moi.
Fée Luciole, Fée mon amie,
Montre-moi le chemin du château.
Fée Luciole, Fée mon amie,
Vite, ce maudit mariage est pour bientôt.

Tout à coup, la petite fée apparaît et vient se placer devant le chat botté. Au même moment, le chemin de droite s'éclaire grâce aux milliers de petites lucioles que la fée a appelées pour l'aider.
Le chat botté avait raison ; le fils d'Ousmane a menti. Le chat botté monte sur la licorne, remercie Luciole et prend le chemin de droite éclairé par les amies de la fée.

Un peu plus tard, les voici arrivés au pied du château.

Mais le pont-levis est monté et ils ne peuvent pas passer. Alors le chat botté se souvient qu'il y a des graines dans la corne de la licorne qui permettent de détruire les murs. Il décide donc
de prendre une graine et la jette sur cette porte. Elle explose en mille morceaux et il monte sur la licorne qui saute au dessus des douves. Arrivés dans le château, des gardes les attaquent. Le chat botté sort son épée et son bouclier et les met KO en deux secondes. Ils se dirigent vers le donjon où ils pensent que la princesse est retenue prisonnière. Les escaliers n'en finissent pas. Enfin ils arrivent en haut mais des gardes sont postés de chaque côté de la porte. Le chat botté prend alors une autre graine et la lance sur eux. Les gardes d'Ousmane dévalent les escaliers et la porte est maintenant ouverte.
La princesse se dépêche de sortir et reconnaît le chat botté et la licorne. Le chat botté lui dit: « Vite, montons sur Arc-en-ciel et sortons du château. »
La princesse et le héros s'envolent par la fenêtre.

Le conteur termine son histoire et le public l'applaudit.

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN… CE1

Nom de la première école : école de Sainte-Foy
Nom de la deuxième école : EEPU Fontaine le Dun
Nom de la troisième école : EE Rémi Blondel Ouaninville
Nom de la quatrième école : EE Lazare Hoche, Gaillefontaine
Nom de la cinquième école : EE Pierre Corneille, Longueville sur scie

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas…
Le gros plein de crème qui s'est sauvé du réfrigérateur pour vivre de nouvelles aventures, marche ; il sait qu'il doit arriver avant la nuit !...

Le gâteau s'arrête. Il rencontre des guêpes. Le gros plein de crème court, court ! Il a de la chance car il y a de l'eau. Il saute dans l'eau sans réfléchir, rebondit sur un plateau et tombe dans un bateau de pêcheurs, le gros plein de crème meurt de faim après toutes ces émotions, mais l'esquif semble abandonné. Il entre dans la cambuse et découvre près du four ; des œufs, de la farine, du sucre et du lait et une bouteille de bière. Le naufragé n'en peut plus. Que va-t-il faire pour survivre, il fait le tour du bateau et découvre dans la salle des machines, un objet emballé et juste une notice de montage collée sur un manche à air.
Sur la notice, il est écrit : machine automatique à fabriquer des crêpes

- Installer un four avec une cheminée.
- Monter le trépied avec 12 vis.
- Equilibrer la vis sans fin à ressort.
- Préchauffer le four.
- … puis plus rien n'est lisible à cause de l'humidité

Il se dit qu'il n'est pas facile de monter cette machine. Il réfléchit à ce qu'il pourrait manger. Le gros plein de crème sort de la cambuse et se met à chercher une canne à pêche. Il arrive devant la cabine du capitaine et aperçoit un individu ventru à l'intérieur. Le gâteau entre dans la cabine et voit que la barre tourne dans tous les sens et que le bateau est en train de dériver. L'homme est affalé par terre et le gros plein de crème se dit qu'il est bien paresseux. Tout à coup, il se réveille et se met à crier en voyant un rocher juste devant la proue. Il saute alors sur la barre en bois et en reprend le contrôle. Il évite de justesse le naufrage.
Le gros plein de crème, bien secoué, s'est retrouvé la tête à l'envers en dessous du siège du capitaine.
Il entend l'étrange bonhomme dire: «Ouf! J'ai eu de la chance d'esquiver cet énorme caillou et...»
Il se met alors à raconter des histoires de bateaux échoués. Le gâteau écoute cet homme bavard puis intervient:

- Bonjour monsieur que vos histoires sont très intéressantes!
- Mais qui a parlé?
- C'est moi! Le gros plein de crème.

Le capitaine se recule et voit le gâteau sous son siège. Il lui répond :

- Que fais-tu là ?
- Je suis tombé dans votre esquif sans faire exprès et je suis affamé.
- Ne t'inquiète pas! J'ai une machine qui sert à faire des crêpes. Je vais la monter et nous mangerons ensemble ces délicieuses sucreries.

Le gros plein de crème lui dit qu'il a déjà vu la machine, mais qu'il manque la fin de la notice. Le marin n'a pas l'air de s'en faire, il répond : « T'inquiètes pas, nous les marins on connaît une formule magique pour se sortir des mauvais pas. »
Et là il se met à chanter de bon cœur :

Abracadabra
Poisson Fa
Aide moi
Chabadabada
Poisson Fa

Avec les vis tu construiras
Tralala
Poisson Fa
La machine à crêpes et on se régalera.

D'un seul coup, un énorme bruit retentit dans la salle des machines et le bateau se met à trembler. Le gros plein de crème n'est pas rassuré. Le marin lui dit : « Dépêche toi, ce doit être le poisson Fa qui nous construit la machine à crêpes. »

Ils courent jusqu'à la salle des machines et voient la machine se construire grâce au poisson Fa. La machine terminée, le gros plein de crème remercie le poisson Fa et ensemble, ils dégustent les délicieuses crêpes au nutella, au sucre, à la confiture et au miel que tous les gourmands aiment. Et c'est ainsi que le marin, le gros plein de crème et le poisson Fa sont devenus les meilleurs amis du monde.

Le conteur termine son histoire et le public applaudit.

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN… CE1

Nom de la première école : EEPU Fontaine le Dun
Nom de la deuxième école : EE Rémi Blondel Ouaninville
Nom de la troisième école : EE Lazare Hoche, Gaillefontaine
Nom de la quatrième école : EE Pierre Corneille,
Nom de la cinquième école : école de Sainte-Foy

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas…
Elle marche ; elle sait qu'elle doit arriver avant la nuit !

La petite poule rousse ne trouve pas la maison de son ami le canard, elle est perdue. Elle tremble comme une poule mouillée. La nuit tombe toujours mais en arrivant à un croisement, elle aperçoit, à gauche, une lumière qui tremblote, elle saute sur une pile de bois puis s'approche en silence, elle se penche pour regarder par la fenêtre et elle voit un chaudron qui fume de toutes les couleurs…
Elle descend de la pile de bois et frappe à la porte. Personne ne lui répond. Alors elle décide de rentrer dans la maison. Elle aperçoit le chaudron avec sa fumée multicolore et, poussée par sa curiosité, elle s'approche tout doucement sur la pointe des pattes. En avançant elle voit un grand paquet emballé par terre devant le chaudron. Toujours curieuse, la petite poule rousse déballe avec son bec et ses pattes le papier et trouve un carton. Elle soulève le couvercle et découvre un balai avec deux boutons (un vert et un rouge) accompagné de son mode d'emploi. La poule commence à lire le mode d'emploi.

Mode d'emploi du balai magique

1. Pour utiliser le balai magique:

Monter dessus et appuyer sur le bouton vert de devant. Alors le balai s'envolera.

2. Pour le diriger

Se pencher à droite pour tourner à droite et à gauche pour tourner à gauche.

3. Pour accélérer

Se pencher en avant.

4. Pour ralentir

Se pencher en arrière en soulevant le balai.

5. Pour atterrir en douceur

Appuyer sur le bouton rouge situé au dessus du bouton vert.

A peine a-t-elle le temps de finir de lire le mode d'emploi que quelqu'un ouvre la porte.
C'est Diego, l'enfant sorcier ! La petite poule rousse n'a jamais vu quelqu'un d'aussi laid…Il a le nez pointu, des lunettes, de grandes oreilles, une barbe mais il est chauve ! Surtout, il est tout vert !
Diego hurle en voyant la petite poule sur son balai :

- Va-t'en petite poule rousse ! Descends de mon balai !
- Excuse-moi, j'ai vu de la lumière alors je suis entrée…dit la petite poule en tremblant

Moi, un jour je suis entré dans une maison et on m'a fait des crêpes au chocolat, elles étaient délicieuses. D'ailleurs puisque tu es là tu pourrais m'en faire ?
Diego l'enfant sorcier est tellement paresseux qu'il ne se fait jamais à manger. Il attend toujours que quelqu'un passe près de sa maison pour lui demander de lui faire à manger.
Et il est tellement méchant et cruel que les pauvres personnes obéissent sinon elles sont transformées en crapaud !
La petite poule lui répond :

- Non je ne veux pas vous obéir, je vais plutôt repartir.
- Oh non ne t'en va pas, j'ai oublié de te raconter la fois où j'ai mangé un cochon. Il était tellement gros que je suis devenu ventru comme un porcelet ! Et même que…

- Mais que tu es bavard, le coupe la petite poule rousse. Arrête de parler s'il te plaît ! Si je te fais dix crêpes et qu'en plus je te fais une grosse tarte aux fraises, est-ce que tu veux bien me prêter ton balai magique pour aller chez mon ami le canard ?
- Merci ma poulette, c'est d'accord ! Mais tu dois d'abord apprendre la formule magique…

Salagadou, la menchikabou
Balai mets-toi au garde-à-vous
Abracadabra
Balai prépare-toi
Envolus caliminus
A te transformer en balai-bus
Bibidi bobidi bousse
Pour transporter poule rousse
Spéciozosfarmoszosclaïclaros
Vers le cosmos
Abracarambar
Rejoindre son ami le canard

A ces mots, Poule Rousse enfourche le balai et s'envole….
Elle plane dans les airs un bon moment et finit par arriver chez son ami le canard. Elle sonne à la porte. Le canard ouvre doucement la porte et dit :

- Entre chez moi poule rousse, il pleut !

Comme je suis content de te voir. Veux-tu une tasse de thé ?

- Oui, répond la petite poule rousse.
- Où étais-tu passée pendant tout ce temps ?
- J'étais chez Diego l'enfant sorcier.
- Et qu'as-tu fait ?
- Je suis rentrée dans la maison de Diego et j'ai découvert un paquet qui ….
- Arrête de caqueter ! Je n'avais pas vu l'heure ! Il est minuit ! Il serait temps de dormir. Tu me raconteras ça plus tard…

Sur ces mots, le grand rideau de velours rouge se ferme. Le conteur termine son histoire : « Soulagés d'être ensemble, le canard et la poule s'endorment paisiblement » et le public applaudit.

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN… CE1

Nom de la première école : EE REMI BLONDEL – CE1/CE2 – OUAINVILLE
Nom de la deuxième école : EE Les hoches – CE1 - Gaillefontaine
Nom de la troisième école : EE Longueville/Scie
Nom de la quatrième école : EP de Sainte-Foy – CE1/CE2
Nom de la cinquième école :

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas…
Il marche ; il sait qu'il doit arriver avant la nuit !

Siméon était parti au marché pour acheter des fleurs pour sa maman mais il n'en avait pas trouvées. Il décida donc d'aller dans la forêt cueillir des narcisses et des perce-neige.
Siméon marche très longtemps et trouve enfin des fleurs. Il les cueille et comme il est beaucoup fatigué, il s'allonge sur de la mousse. Il s'endort profondément et quand il se réveille, il commence à faire nuit. Il doit se dépêcher de rentrer chez lui car sa maman va s'inquiéter et il a un peu peur que les loups le mangent.

Siméon aperçoit d'un arbre une croix rouge peinte sur le sol ; il s'approche. Il hésite car il fait presque nuit. Il se met à creuser. Siméon découvre un coffre tout doré. Il essaie de l'ouvrir et soudain il aperçoit une plaque gravée : « *Ne touchez pas à mon trésor sinon je vous jette à la mer ! Signé Barbe Noire le Pirate* ». Tant pis, ce pirate doit être mort depuis longtemps. Siméon décide de l'ouvrir mais le coffre est fermé à clé. Siméon se dit qu'il ne connait qu'une seule formule magique. Il l'essaie :

Sésame ouvre toi !

Soudain le coffre s'ouvre comme par magie ! C'était la bonne formule. Dedans il trouve un drôle d'objet en forme de cône avec fixée dessus une sorte de calculatrice. Dessous, il y a un mode d'emploi sur un bout de papier avec écrit dessus : « *Mode d'emploi du calculascope* »

Siméon commence à lire le mode d'emploi.
Contenu :
- une calculatrice
- un télescope
- un crochet avec des vis qui attache la calculatrice sur le télescope
- un fil électrique

Mise en route :
- Appuyer sur ON pour allumer l'appareil.
- Entrer le code choisi :

- 4012 pour aller en Bretagne
- 1522 pour aller aux magasins
- 1142 pour aller à la piscine
- 10 000 pour aller en Egypte
- 300 000 pour aller à l'école
- 200 pour aller faire du cheval
- 5741 pour aller à la maison

- Des lumières de toutes les couleurs vont se mettre à clignoter, monter alors sur le calculascope.
- Se tenir aux poignées pendant le décollage.
- Après l'atterrissage, appuyer sur OFF pour éteindre l'appareil.

Siméon se demande si ce drôle d'objet pourrait démarrer. Il appuie sur ON et essaie de rentrer le code 5741…
Siméon arrive devant la maison. Barbe Noire, le pirate à la jambe de bois et ventru se tient debout devant la porte d'entrée. Il est furieux car Siméon lui a pris son « calculascope » qui lui permet de se déplacer sans effort : quel paresseux !
Il est tellement bavard qu'il pose des questions sans attendre les réponses.

- Pourquoi as-tu pris mon calculascope ?

- Euh … je …
- Il n'y a pas de je !
- Mais …
- Il n'y a pas de mais… je vais te jeter à la mer mille millions de mille sabords !
- Attendez, je vais tout vous expliquer. J'en ai eu besoin pour rentrer à la maison avant la tombée de la nuit, car j'ai peur des loups.
- Moi aussi j'ai peur des loups

A ces mots, Barbe noire pardonne à Siméon et tous les deux rentrent chez Siméon pour le dîner. Ils mangent des steaks hachés avec du riz et au dessert du gâteau. Tout à coup, Siméon pense qu'il a oublié quelque chose : « Saperlipopette ! J'ai oublié les fleurs ! »
Siméon demande de l'aide à Barbe Noire :

- Pourrais-tu m'emmener dans la forêt ?
- Oui, en volant, répond Barbe Noire.

Barbe Noire s'agenouille, ferme les yeux, se concentre et déclame une formule magique :

Fifi Grai,
emmène-moi dans la forêt.
Bibodi Bibodoi,
envole-toi.
Amstramgram Beur,
mène-moi aux fleurs.

La formule dite, Barbe Noire et Siméon disparaissent dans un tourbillon de poussière grise.